

TILT

MICROLOISIRS

**SPECIAL CRÉATION
GRAPHIQUE
LES MEILLEURS
LOGICIELS**

MICRO-SIMULATION
PILOTEZ UN SOUS-MARIN

IBM/AMSTRAD
LA VÉRITÉ SUR LES
COMPATIBLES

BANC D'ESSAI
MSX II SONY
SPECTRUM 128+2

Frédéric

Dans **Ultima III** (version française pour Macintosh) qui peut me dire comment trouver les tarots ? Même avec les runes, je n'arrive pas à passer le serpent. A quoi servent les commandes « action spéciale » et « crier ». En vous remerciant d'avance.

Dominique

Réponse à Jean-Marc (n° 34) pour **Mandragore** : dans le donjon des échecs, il faut poser le roi sur la case du pion (ainsi le roi n'est plus en échec), dans le donjon des vents, il faut poser la rose des vents sur le calvaire. Moi non plus, je ne connais pas l'énigme du Donjon des clés d'or. Qui pourra nous aider ? Depuis plusieurs mois, je suis bloqué dans le donjon de **Mandragore**, et à part être invisible, que dois-je faire ?

L'aventurier

Pour Eric (n° 34) dans **Le Diamant de l'île maudite** : afin d'ouvrir la grille, il faut ouvrir le tiroir de la table, prendre le paquet de cigarettes, l'ouvrir et prendre la clef, ensuite retourner devant la grille et taper « ouvre grille ».

Pour ma part, j'aimerais savoir comment obtenir des renseignements de la part de habitants de **Metro 2018** ainsi que tout autre renseignement utile sur ce jeu. Merci d'avance.

Cyrille

Dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, je suis perdu et dans **Le Crime du Parking**, j'ai le code, mais je n'arrive pas à ouvrir le coffre et j'ai repéré le magnéto mais comment le faire fonctionner ? Schnell bitte, je ne dors plus...

Christine

A Christelle (n° 34), perdue avec ses cent cinq diamants dans **Christann**. Retourne à la porte marron du début de la partie. Un passage secret s'ouvrira à gauche dans une salle apparemment dangereuse. Tu trouveras la statuette et tu retourneras à la porte marron du début. L'énigme sera résolue. Quant au master trouvé dans le donjon n° 3 de **Mandragore**, il faut le poser dans la salle où apparaît une trace rouge au sol.

Alain

Pour Cyrille (n° 34), reste où tu es au début du jeu jusqu'à ce que les chauves-souris aient toutes disparues, puis sers-toi des trappes pour faire passer la pierre par les couloirs. Pour détruire les planches, place un personnage dans le mécanisme à gauche de la cloche et ouvre la trappe. Recommence jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de planche.

Dans **Asylum**, comment trouver l'aimant, le fil de cuivre, l'oreiller, la chandelle ?

Dans **Hulk** que fait-on des gemmes ?

Dans **The Goonies**, au dernier tableau, j'ai fait tomber la femme à l'eau mais ensuite, je ne sais pas quoi faire. D'avance, merci à tous !

Christian

Dans la **Crypte de Médée**, je n'arrive pas à passer la pièce à côté du laboratoire, je suis toujours transpercé par des pieux sortis du mur. Help.

L'Elfe

Je voudrais des solutions pour **Badmax**, la moindre indication serait bienvenue.

Dans **Gremlins**, comment se saisir de la caméra, et comment ouvre-t-on la porte fermée à clef. A quoi sert la boîte aux lettres et comment faire pour démarrer le chasse-neige ?

Dans **Méto 2018**, comment faut-il faire pour combattre ?

Dans **Ghostbusters**, comment arrive-t-on au temple de Zoul ?

Mes solutions pour **Le bain de Nepharia** : ; pour la première salle, il suffit de taper « crier » et le garde arrive.

Fabrice

Je réponds à Christian (n° 33) à propos du **Mystère de Kikekankoi**. La hache ne sert pas à délivrer la fille, ses liens sont coupés avec les débris du verre de la bouteille prise lors de la traversée du lac, et cassée quand vous portez le masque à gaz. Pour résoudre le mystère, il n'est d'aucune utilité d'éclairer les salles sombres.

Dans **Gremlins**, j'en arrive pas à tuer les Gremlins au cinéma après leur avoir projeté un film. Et pour tuer les Gremlins dans la boîte aux lettres ?

Serait-il possible de les empêcher de prendre le chasse-neige et de nous faire écraser par cet engin ? Merci d'avance !

Dominique

Raiders, help me ! Dans le **Mystère de Kikekankoi** dites-moi où se trouve la fille à délivrer ?

Pour **Orphée** indiquez-moi ce que signifie le message sur le papier ? Bellus ne veut pas me donner son œil de verre, et ensuite je reste coincé dans le temple. Quand à la **Geste d'Artillac**, après la fosse aux serpents, ce sont des morts à répétition.

Philippe

Pour tous les **Goonies** en détresse, voici les solutions des six premiers tableaux :

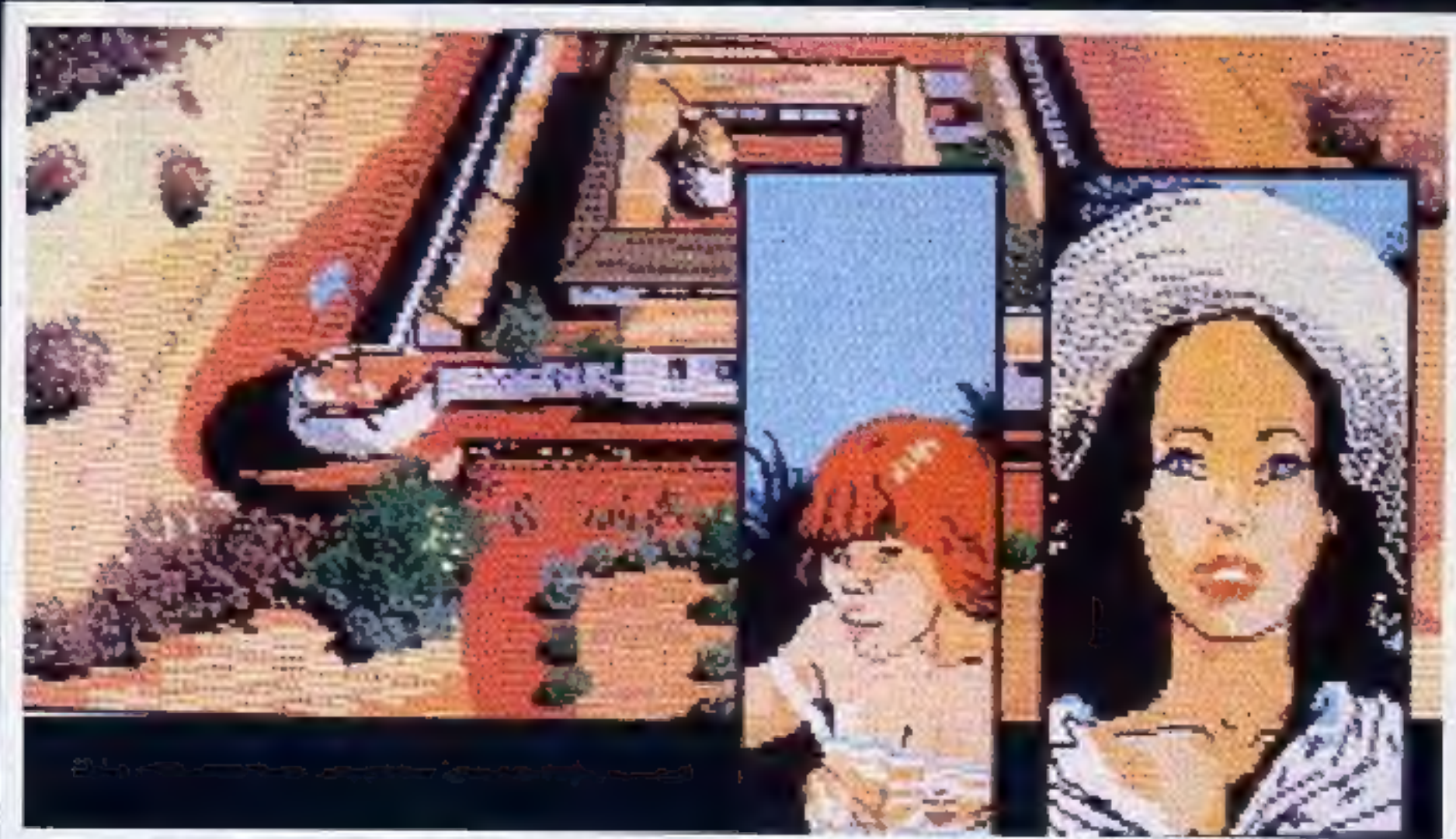
Tableau 1 : pendant qu'un Goonie met en marche la machine après avoir utilisé la chaise, l'autre descend tout en bas, renverse le récipient d'eau et descend dans la cave. Le premier Goonie doit faire preuve de rapidité pour descendre à son tour.

Tableau 2 : un des Goonies descend tout en bas (attention à la chauve-souris) et se place sous la vis, ce qui fait remonter le rocher. L'autre Goonie descend sur la bouée et traverse la rivière. Les directions sont inversées. Faites attention aux contre-poids. Prenez la clef, la porte s'ouvre alors.

Tableau 3 : un des Goonies actionne le premier robinet (tout en bas). Le second peut alors monter tout en haut et actionner le deuxième robinet. Le premier Goonie actionne le troisième robinet (au milieu à gauche). La canalisation explose et le passage est dégagé. Vous n'avez normalement rien à craindre du type au revolver.

Tableau 4 : la première pierre libère la chauve-souris. Ne bougez pas jusqu'à ce qu'elles soient toutes passées. Un des Goonies contrôle la pierre suivante en s'accrochant à la chaîne, ce qui a pour effet de fermer l'accès aux passages latéraux, mais aussi d'ouvrir une trappe dans le sol. Lorsque le second des Goonies est arrivé au niveau inférieur sous la chaîne, faites-lui passer la pierre par la trappe et continuez ainsi. Tout en bas, un Goonie doit se mettre dans la machine, ce qui incline un plateau. La pierre sera dirigée et déclenchera un mécanisme qui enlèvera

LA PASSION



LES PASSAGERS DU VENT



SOS AVENTURE

Message in a bottle

Christian

Dans **Gremlins**, je n'arrive pas à faire marcher le flash, j'ai essayé « drop remote » et « press button » mais ça ne marche pas. Et quel est le but du jeu ? Sinon, je vends !

The G.O.O.N.I.E.S. : K.G.B.'s friend

Help ! I'm lost. Dans **Time machine**, comment sortir du **Quicksand** (sables mouvants).

Dans **Golden Baton**, voici ce que j'ai déjà ramassé : une épée, une corde, un anneau en or, une branche, un baril, du sel, un chiffon. Que faire au château ? dans le souterrain de la cabane ? n'y a-t-il donc que ce crabe jaune ? Et où trouver des limaces ?

Dans **Perseus et Androméda** voici ce que j'ai : un disque, un casque, une gourde. Que faire dans les temples ? Chez le roi ? En réponse à Yuan (n° 34) pour avoir le casque il faut faire ceci : « Toss discuss » (at what ?) « At helmet », et voilà !

Patrick

Je suis bloqué dans **Mindshadow**, dans la grotte. J'ai le caillou mais pas la carte, où est-elle ?

Ensuite, dans **Masquerade**, que faut-il taper dans la cabine téléphonique et que faut-il faire ensuite. Aidez-moi !!! Et enfin dans **Excalibur**, je me suis fait capturer par le Minotaure.

André

Réponse à Philippe (n° 34), dans **Classic Adventure** : pour passer le serpent taper « play flute ». Comment passe-t-on le troll qui garde le pont ? Recherche tuyaux au sujet de **Redmoon**, **Metro 2018**, **Bad Max**. Comment sort-on de la pièce avec la petite fenêtre dans **Fantasia Diamond**. Dans **Gremlins**, pour se débarrasser du gang de Gremlins dans la ville, rentrer dans le cinéma, et dans la salle de projection taper « start projector », ce qui permet de se déplacer tranquillement durant quelques temps. Le ruban adhésif se trouve dans le « display » à la quincaillerie, mais j'en ignore l'usage.

Dans **Movie**, quel est le mot de passe qui permet d'ouvrir la deuxième porte fermée ? Des bombes permettent de déplacer les armures qui obstruent les issues.

Philippe

Dans **Mermaid madness**, comment accéder à la ville sous-marine ? Dans **Time tunnel** pour C 64, comment tuer la méduse de la Grèce antique et le scorpion qui se trouve dans la caverne de la ruée vers l'or ?

Comment faire pour vaincre le faucon du maître après avoir ouvert la porte dans **Karatéka** pour C 64 ?

Laurent

Je suis bloqué dans **La geste d'Artillac** depuis plus de cinq mois : comment sortir de sous la coupole, et comment prendre les graines sans être tout de suite desséché ?

Pat

Réponse à Cyrille (n° 34) pour **Sorcellerie I** : arrivé au niveau 9, tu passes la porte, puis la porte de gauche dans le couloir, fais deux pas en avant puis un pas à droite, une trappe t'amène au dixième niveau... bon courage.

Pour moi, dans la **Cité perdue**, une fois arrivée dans le bureau du château à l'issue du labyrinthe, comment en sortir ? Il n'y a qu'un bureau et qu'un coffre.

Brigitte

Pour Hervé (n° 34), dans **l'Aigle d'Or**, les passages secrets sont dissimulés dans les cheminées ayant un rond blanc sur le pilier gauche. Ouvrir avec la clé d'or puis se remettre en face et avancer assis. Qui peut m'aider dans **Meurtre à Grande Vitesse** sur le micro-ordinateur. Après « run » quel est le code, et pour le message est-ce celui qui est déchiré ? Dans **Poséidon**, Vénus a ses bras, mais que veulent les autres ? Et le coquillage olympien, qu'en fait-on ? Merci.

Florent

Pour Hervé (n° 34) dans **l'Aigle d'Or**, n'oublie pas,

avant de rentrer dans le passage, de prendre une torche au cas où il y aurait une pièce noire de l'autre côté. Je voudrais des renseignements sur le donjon des clés d'or (je n'arrive pas à les prendre) et sur les donjons n° 1, 9 et 5. Je suis également coincé dans la **Plannète inconnue**, bien que j'aie interrogé un sage.

Jack

Dans **Zorro**, je commence à avoir mal aux pieds, car je ne sais pas comment prendre la botte qui est à côté du palmier. A quoi sert la clochette ?

Jean-Marc

Dans **SRAM**, que demander au lutin et que faut-il lui donner ? Pour **l'Ermite**, je sais comment tuer le loup-garou, mais après ? Que faut-il faire de sa dépouille ? Ensuite je donne l'arc et la flèche au Centaure, mais il refuse de rentrer dans la forêt. Comment le décider ? Où se trouve la jeune fille avec le bâton à tête de mort ? Que demander au sanglier et à la tortue ? J'ai réussi à trouver l'arc, les flèches, l'or, le sabot du Centaure, la pelle, la gourde, la feuille, la flûte de l'ermite. Dois-je encore ramasser quelque chose ? J'ai un **Amstrad CPC 6128**.

Arnaud

Pour **Heavy on the Magic** : j'ai déjà le grimoire, le parchemin, le livre et plusieurs clefs. A quoi servent les signes sur les murs, que faire pour ouvrir les portes et après avoir invoqué les génies ?

Dans **Batman** : où faut-il aller une fois réunies toutes les parties de la bathcraft. Quelqu'un aurait-il des vies infinies ?

Dans **Mindshadow** : comment tuer le client du 807 en anglais ?

Dans **Pitfall II**, pour **Coiecouision**, comment retrouver le diamant, ma nièce et le lion ? Par pitié, aidez-moi, je ne sais plus quoi faire ! Merci.

Anonyme

Dans **Staff of Karnath**, j'arrive à prendre huit morceaux du pentagramme (la sorcière, les deux armures, la tête de mort, les chauves-souris, le monstre dans la salle bleue, le serpent, le crapaud géant) mais après je n'en trouve plus un seul, alors qu'il en faut seize. A quoi servent les sortes de Z ?

L'AVENTURE



LES PASSAGERS DU VENT



